

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

menurut Ani setiani(2018, hlm.150) “ model pembelajaran dapat di pahami sebagai kerangka konseptuan yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.” Model pembelajaran menurut shilphy (2020, hlm.38) “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetisi belajar)”.

Menurut rahman (2018, hlm. 27) “Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan Teknik pembelajaran”. Dari pengertian tersebut di simpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru kepada siswa dalam menyajikan materi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dapat di jadikan alternatif bagi guru dimana guru bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran sangatlah penting, mengingat begitu beragamnya karakteristik siswa ketika belajar. Guru haruslah lebih cermat memilih model pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, karena model yang digunakan guru akan mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran dan prestasi siswa..

2. Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)*

a. Model *Cooperative learning*

1) Pengertian model *cooperative learning*

Pengertian pembelajaran kooperatif dalam Bahasa Inggris disebut dengan “cooperate” yaitu bekerja sama. Menurut Slavin dalam Aprizal Ahmad (2022, hlm.23) menyebutkan *Cooperative learning* adalah “model pengajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar, dan setiap kelompoknya beranggotakan empat sampai enam orang yang mempunyai kemampuan berbeda-beda untuk menguasai materi yang akan disampaikan pendidik”. Menurut Rofiq dalam Gracia & Anugraheni (2021, hlm.3) *Cooperative learning* merupakan “model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bekerja sama antar siswa, sehingga siswa tidak semata mencapai kesuksesan secara individual atau saling mengalahkan antar siswa”. Ani Setiani dan Donni juni (2018, hlm.243) mengatakan bahwa *cooperative learning* “merupakan pembelajaran yang mengandalkan adanya kelompok-kelompok dimana siswa akan saling bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian pembelajaran *cooperative* di atas bisa di simpulkan bahwa *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan kerjasama antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini tidak hanya belajar secara berkelompok, namun memuat unsur-unsur penting dalam proses pembelajaran, unsur-unsur itu seperti komunikasi dan tanggung jawab siswa ketika belajar.

2) Karakteristik Model *Cooperative Learning*

Adapun pendapat Rusman dalam Nurhayati (2019, hlm. 27) mengatakan bahwa karakteristik *cooperative learning* yakni:

1) Pembelajaran secara tim.

Tim adalah wadah pembelajaran di mana siswa berkolaborasi dan saling mendukung dalam menuntaskan tugas-tugas.

2) Didasarkan kepada manajemen kooperatif.

Seperti biasanya, manajemen memiliki fungsi organisasi, perencanaan, serta kontrol.

3) Kemauan dalam bekerja sama.

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dibutuhkan Kerjasama yang baik di setiap anggota kelompok.

4) Keterampilan bekerjasama.

Keterampilan bekerja sama dapat siswa wujudkan dalam aktifitas belajar. Semua anggota harus berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Hamdani dalam Muhammad Husni (2023, hlm. 30) mengemukakan “karakteristik pembelajaran *cooperative* diantaranya : (a) tiap anggota dalam kelompok memiliki peran tersendiri, serta (b) terdapat interaksi antara satu kelompok dengan kelompok lainnya atau antara satu siswa dengan siswa lainnya.”.

Berdasarkan dua definisi tersebut bisa diambil simpulan bahwasannya karakteristik pembelajaran *Cooperative* yakni pembelajaran yang dilakukan berkelompok, tiap anggota pada kelompok akan saling berkomunikasi serta mempunyai peranan, tanggung jawab masing-masing.

3. Langkah Langkah Model *Cooperative learning*

Terdapat enam tahapan utama pada pembelajaran mempergunakan *cooperative learning*. Berikut merupakan langkah-langkah kooperatif menurut Ibrahim, dkk. Dalam Harry (2017, hlm. 108) terbagi menjadi fase-fase diantaranya:

Tabel 2. 1 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Tahapan	Tingkah laku guru
Tahap 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan Siswa ke dalam	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya siswa membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok

Kelompok-kelompok Belajar	
Tahap 4 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : Ibrahim, dkk. Dalam Harry (2017, hlm. 108)

4. Tujuan Model *Cooperative Learning*

Menurut Isjoni dalam Kartika (2018, hlm 43) mengatakan pembelajaran cooperative yaitu model pembelajaran yang menggunakan sistem belajar secara berkelompok, yang bertujuan agar siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran sebagai berikut:

a. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif dikembangkan untuk mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas hasil belajar akademis. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran cooperative dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lainnya ialah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran cooperative memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan cooperative akan belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.

c. Perkembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dalam pembelajaran cooperative yaitu mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi, bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah terkait pembelajaran, agar siswa dapat melatih ketrampilan sosialnya, ketrampilan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesamanya. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam pengembangan keterampilan social .

b. Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)*

Menurut Slavin dalam suandika (2020, hlm. 72) *Team Game Tournament (TGT)* adalah sebuah event yang melibatkan serangkaian kuis dan sistem penilaian progres individu, di mana setiap siswa mewakili timnya bersama rekan-rekan setim yang memiliki pencapaian akademik sejajar dengan mereka. Menurut Nur dalam Suci (2015, hlm. 4) model pembelajaran TGT adalah salah satu jenis pendekatan kooperatif di mana semua siswa terlibat aktif tanpa membedakan peran, dengan siswa juga berperan sebagai tutor bagi sesama, sambil mencakup elemen permainan dalam prosesnya.

Berlandaskan penjelasan tersebut bisa diambil simpulan model pembelajaran TGT merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif, siswa dikelompokkan untuk saling mendukung dalam memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas kelompok, sambil mengintegrasikan kompetensi antar anggota melalui kegiatan bermain tanpa mempertimbangkan status. Siswa juga berperan sebagai tutor sebaya dan terlibat dalam aktivitas permainan, di mana mereka berpartisipasi dalam permainan bersama anggota tim lain untuk meningkatkan skor tim mereka dengan mendapatkan poin tambahan.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut ani setani dan donni(2018, hlm. 150) mengatakan model pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan “siswa belajar lebih rileks dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan

keterlibatan belajar yang lebih baik lagi”. Menurut Samuel & Santosa (2018, hlm. 30) mengatakan bahwa TGT bisa digunakan untuk “meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa.”

Dari kedua pendapat di atas peneliti dapat simpulkan bahwa tujuan Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif sebagai alternatif guru dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

3. Langkah Langkah *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Shoimin dalam Bahrani (2023, hlm. 854) tahapan dari pembelajaran model TGT diantaranya :

- a) *Class Presentation*, pendidik menyajikan isi materi, tujuan pembelajaran, inti materi, dan penjelasan ringkas melalui metode pengajaran langsung atau melalui penyampaian ceramah.
- b) *Teams*, pendidik mengorganisir siswa ke dalam beberapa kelompok berdasarkan sejumlah faktor seperti hasil ulangan harian, jenis kelamin, latar belakang etnik, dan perbedaan ras, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 5 anggota.
- c) *Game*, siswa masing-masing mewakili tim atau kelompok mereka, bermain dengan kartu bernomor yang mereka pilih, dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu yang mereka dapatkan.
- d) *Tournament*, Pada akhir minggu atau setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok menyelesaikan LKPD, siswa diorganisir ke dalam beberapa meja untuk turnamen.
- e) *Team Recognition*, pendidik mengumumkan pemenangnya, dengan setiap tim yang akan menerima penghargaan ketika nilai mean mereka mencapai standar yang sudah ditetapkan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Shilphy (2020, hlm. 57) kelebihan model pembelajaran TGT diantaranya :

1. Lebih banyak mengalokasikan waktu untuk menyelesaikan tugas.
2. Mengutamakan penghargaan terhadap keragaman individu.
3. Dalam waktu singkat dapat memahami materi secara mendalam.
4. Interaksi siswa aktif dalam proses pembelajaran.
5. Mengajar siswa untuk berlatih berinteraksi dengan orang lain.
6. Dorongan untuk belajar lebih kuat.
7. Prestasi belajar yang lebih unggul.

Menurut Shilphy (2020, hlm. 58) kelemahan model pembelajara TGT diantaranya :

1. Bagi guru, menantangya adalah mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan akademis yang beragam. Namun, hal ini dapat diatasi dengan kehati-hatian dan kontrol yang tepat dari guru dalam proses pengelompokan. Seringkali, waktu yang digunakan siswa untuk berdiskusi melebihi batas yang telah ditetapkan, tetapi hal ini bisa diatasi jika guru memiliki kontrol yang baik atas kelasnya secara keseluruhan.
2. Siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi sering kali tidak terlatih dalam memberikan penjelasan kepada rekan-rekannya. Oleh karena itu, guru perlu mendampingi mereka agar dapat efektif berbagi pengetahuan dengan siswa lain yang membutuhkan.

3. Media *Wordwall*

a. pengertian *Wordwall*

Menurut Arni (2021, hlm. 10) “*Wordwall* merupakan sebuah game mengenai edukasi berupa web yang dipergunakan dalam membuat game basis kuis yang amat mengasyikan”. Media *wordwall* juga dipergunakan bagi guru menjadi sebuah media dalam belajar mengajar guna memberikan materi beserta penilaian. Hal tersebut sejalan dengan Sherianto dalam Pradani (2022, hlm. 453) *Wordwall* merupakan “sebuah aplikasi yang mampu dipergunakan sebagaimana sumber belajar, media pembelajaran, serta alat dalam mengevaluasi pendidik dan siswa”. *Wordwall* memberikan banyak contoh karya kreatif yang diciptakan guru serta bisa membantu bagi pengguna yang baru memulai dalam menciptakan konten belajar mengajar. Haslik dalam Pradani (2022, hlm. 453) juga mendefinisikan media

pembelajaran *wordwall* “adalah sebuah aplikasi web yang dapat dipakai untuk membuat game kuis yang menarik. Selain itu, Wordwall juga berfungsi sebagai alat untuk merancang dan meninjau penilaian dalam konteks pembelajaran”.

Berlandaskan definisi tersebut bisa diambil simpulan bahwasannya *Wordwall* adalah suatu aplikasi berupa web yang memberi kesempatan bagi pengguna dalam menciptakan banyak jenis media belajar mengajar juga bisa supaya dipergunakan sebagaimana alat penilaian.

b. Karakteristik media *Wordwall*

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebagai media pembelajaran yang bagus, mudah, dan menarik dipakai untuk pembelajaran melalui smartphone bahkan bisa digunakan laptop melalui web yang dapat digunakan dengan mudah secara online kepada siswa.

Menurut Permana & Kasriman(2022, hlm. 7832) Karakteristik media *wordwall* dengan media pembelajaran menggunakan jaringan lainnya yaitu adanya game dalam menjawab pertanyaannya membuat siswa aktif didalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat berupa antara lain quiz untuk latihan pilihan ganda, latihan essay, match Pairs yaitu tentang menjodohkan pasangannya yang tepat, find the match atau memasangkan pada jawaban yang tersedia dengan benar dan masih banyak lagi yang memberikan respon yang aktif didalam penyajian materi. *wordwall* merupakan media yang sudah tersedia didalam website dipakai untuk melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran fitur evaluasi yang ada di dalam media *wordwall* memiliki cirikhas tersendiri seperti bentuk mengelompokkan, essai pendek, menjodohkan, dan Serta kuis

c. Kelebihan dan kekurangan *Wordwall*

Kelebihan dari *wordwall* diantaranya adalah Media bersifat yang fleksibel, mampu dipergunakan dalam beberapa tingkat kemampuan yang dimiliki siswa, menarik dan tidak meonoton, Menginspirasi siswa secara kreatif dan meningkatkan minat mereka dalam proses pembelajaran merupakan keunggulan dari penggunaan *wordwall*. Namun, kekurangannya terletak pada perlunya waktu yang lebih lama untuk membuatnya dan sifatnya yang terbatas hanya pada media visual.

4. Hasil Belajar

a) Pengertian hasil belajar

Menurut Syafi'i (2018, hlm. 166) "Prestasi atau hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar". Hasil belajar merujuk pada skor atau nilai yang dicapai oleh siswa setelah mereka berhasil memahami konsep-konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Serta hasil belajar mencakup penilaian aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Menurut Winkel dalam Melinda (2013, hlm 45) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik). Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur berdasarkan rata-rata aspek kognitif.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan mempermudah guru untuk mengambil kesimpulan apakah pembelajaran yang sudah direncanakan dan dilaksanakan berhasil membantu peserta didik dalam upaya pencapaian kompetensi dan indikator pembelajaran. Bukan itu saja, hasil capaian tersebut dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan pendidikan yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan

b) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Wahab dalam Syafi'i (2018, hlm. 121) beberapa faktor yang bisa membuat dampak pada hasil belajar diantaranya:

- (1) Dampak dari pendidikan serta pengajaran yang berkualitas.
- (2) Pertumbuhan dan penilaian otak.
- (3) Kecerdasan emosional (intelegensi).

Sedangkan yang dikemukakan Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono dalam Syafi'i (2018, hlm. 122) faktor bisa memberikan pengaruh hasil belajar dikategorikan ke dalam 2 bagian diantaranya:

Faktor dari dalam (internal)

- (1). Faktor dari fisiologi
- (2). Faktor dalam psikologi
- (3). Faktor kesiapan fisik ataupun psikis

Faktor dari luar (eksternal)

- (1). Faktor dari sosial meliputi lingkungan sekolah.
- (2). Faktor dalam hal budaya mencakup pengetahuan, adat istiadat, seni, serta teknologi.
- (3). Faktor dari suatu lingkungan fisik mencakup sarana belajar, fasilitas rumah, serta kondisi iklim.

Daru kedua definisi tersebut bisa diambil simpulan ada 2 faktor yang berdampak pada hasil belajar pada siswa, yakni faktor internal merupakan faktor berada di diri seseorang ketika sedang pembelajaran serta faktor eksternal atau dikenal sebagai faktor luar seseorang yang baru belajar.

c) Tujuan hasil belajar

Menurut Utami (2020, hlm. 106) Tujuan hasil belajar “untuk mengetahui kemampuan atas penguasaan materi yang sudah di jelaskan yang ditandai dengan menggunakan angka maupun huruf yang sudah ditentukan dari penyelenggara pendidikan”.

(Purwanto, 2005) mengatakan “Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan hasil belajar adalah sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa atas penguasaan materi yang sudah di jelaskan.

d. Taksonomi pembelajaran

Taksonomi merupakan pengelompokan atau klasifikasi objek berdasarkan karakteristik tertentu. Dalam konteks pendidikan, taksonomi diterapkan untuk mengelompokkan tujuan instruksional ke dalam tiga ranah atau kategori utama. Anderson & Krothwahl dalam Fauhah & Rosy (2021, hlm.327) menguraikannya sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang difokuskan pada kemampuan berpikir. Anderson & Krothwahl dalam Fauhah & Rosy (2021, hlm.327) menguraikannya sebagai berikut:
 - a. Mengenali atau mengingat (*remembering*)
 - b. Memahami (*understanding*)
 - c. Menerapkan (*applying*)
 - d. Penganalisisan (*analysing*)

- e. Mengevaluasi (*evaluating*)
 - f. Mencipta (*creating*)
- 2) Kemampuan Afektif meliputi aspek-aspek seperti emosi, perasaan, nilai-nilai sistemik, serta orientasi sikap.
- a. Sikap menerima (*receiving*)
 - b. Respons (*responding*)
 - c. Menilai (*valuating*)
 - d. Pengorganisasian (*organization*)
 - e. Karakterisasi (*characterization*)
- 3) Kemahiran psikomotorik berkaitan dengan kecakapan dalam keterampilan fisik ataupun memanfaatkan otot rangka.
- a. Gerakan refleksif (kemampuan bergerak yang tidak disadari)
 - b. Dasar-dasar keterampilan motorik.
 - c. Kemampuan motorik, auditori, visual, perseptual, serta lainnya.
 - d. Keterampilan dalam bidang fisik seperti ketahanan, kohesi, serta presisi.
 - e. Keterampilan gerak.
 - f. Kemampuan berkomunikasi non-dekursif seperti ekspresif.

5. Keterkaitan Model *Cooperative Learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* Terhadap Hasil belajar pada siswa

Model *Cooperative Learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* merupakan model pembelajaran secara berkelompok dan mengombinasikan media pembelajaran menggunakan bantuan media *Wordwall* sebagai perantara informasi yang ingin di sampaikan oleh guru kepada siswa. Implementasi model *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat lebih melibatkan siswa agar berperan aktif dalam aktifitas pembelajaran. Dengan begitu, hasil belajar siswa akan meningkat. Hal ini sejalan dengan teori menurut Ruseffendi dalam Ahmad Susanto (2016, hlm. 16) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu “kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemampuan belajar, minat anak, penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar kompetensi guru dan kondisi Masyarakat”. Dalam teori di atas di sebutkan dimana salah satu

factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah penyajian materi. Selain itu Ramadhan (2023, hlm. 70) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”. Dimana kelas eksperimen diberi perlakuan model cooperative learning tipe Teams Games Tournaments (TGT) berbantuan wordwall yang hasilnya lebih optimal dibandingkan dengan kelas kontrol. Kemudian (Amelia & Gultom (2023, hlm. 12) dalam penelitiannya mengatakan “Kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe TGT (kelas eksperimen 1) memiliki nilai rata-rata yang lebih baik yaitu sebesar 81,25, sedangkan kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe STAD (kelas eksperimen 2) memperoleh nilai rata-rata sebesar 79”. Maka hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi.

Dari kedua pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan *wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu penggunaan media *wordwall* dalam penyampaian materi bisa menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar dan berperan aktif selama proses pembelajaran.

B. Peneliti Terdahulu

Tabel 2. 2 Table Hasil Peneliti Terdahulu

Nama peneliti (Tahun)	Judul penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
Ilham Ramahdan (2023)	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIIPADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP ARGOPURO 1TAHUN AJARAN 2022/2023	Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media wordwall juga mempengaruhi minat belajar siswa karena tidak membosankan.	Model pembelajaran dan media yang digunakan	Waktu dan Lokasi penelitian
I K Adi Suandika (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif	Rata-rata keaktifan belajar siswa yang mengikuti model	Model pembelajaran yang di gunakan	Waktu penelitian, lokasi, dan Penelitian ini menggunakan

	Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar	pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i> lebih tinggi dari siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional		rancangan penelitian ini menggunakan desain MANOVA
Gina alamsyah (2023)	Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar	penggunaan model <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media <i>Word Wall</i> pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada konsep perdagangan internasional efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Model pembelajaran dan media yang digunakan	Waktu dan lokasi penelitian.
Siti Nurhidayah (2016)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Peningkatan	penggunaan metode eksperimen dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 4 SD Negeri Kemijen 03	Model pembelajaran yang di gunakan	Waktu penelitian, lokasi penelitian.

	Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4	Semarang		
Ina Kristiana (2017)	Pengaruh Model Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi	model TGT menggunakan media <i>puzzle</i> sebagai faktor eksternal berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar	Model pembelajaran yang di gunakan.	Media, lokasi penelitian, waktu penelitian, penelitian ini menggunakan <i>Pretest-Posttest Control Group</i> hasil belajar

C. Kerangka Pemikiran

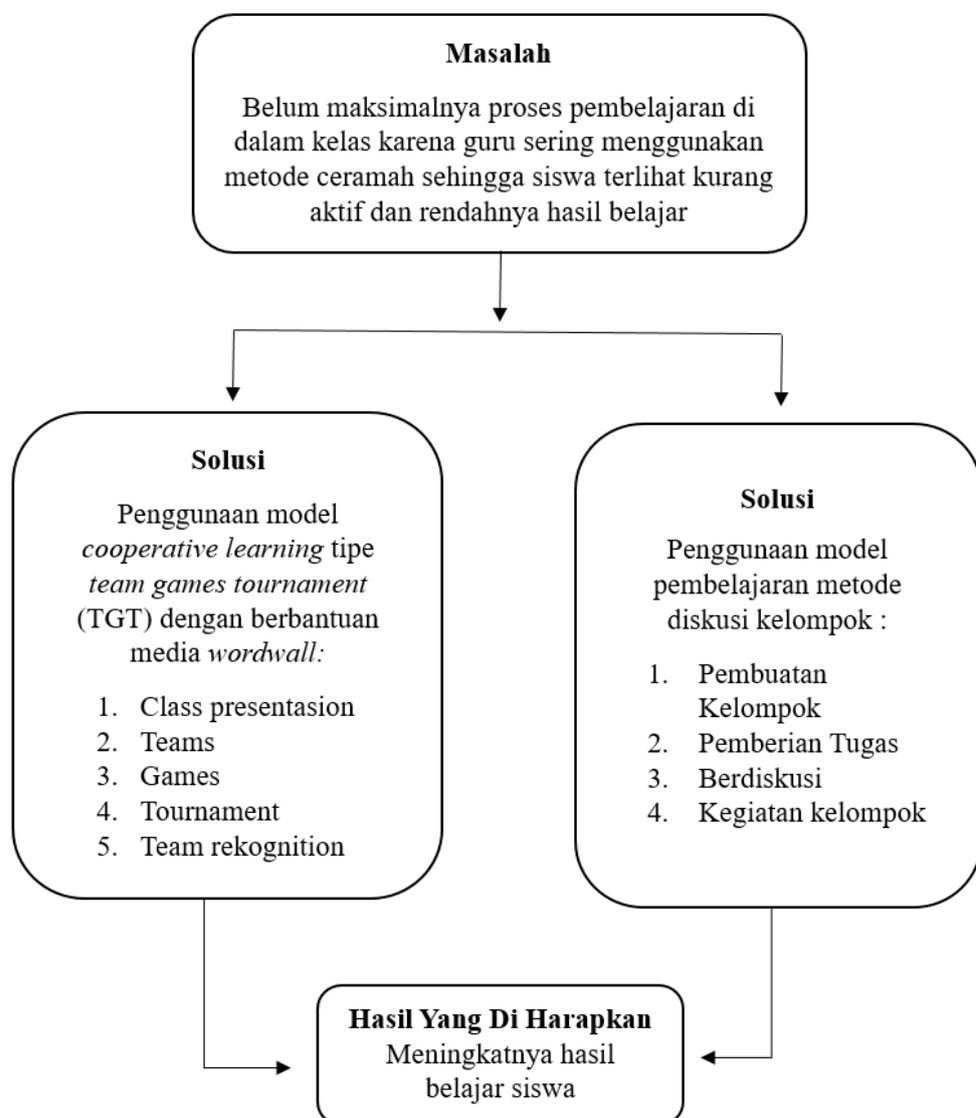
Pembelajaran adalah suatu proses melibatkan interaksi antar siswa, pendidik, sebagai sumber belajar di lingkungan belajar. Tujuannya guna membantu siswa memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan mereka. Proses ini dapat menyebabkan perubahan dalam perilaku dan peningkatan kompetensi siswa sesudah mereka mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang tercantum pada latar belakang satu dari beberapa masalah yang muncul dalam aktivitas pembelajaran ialah belum maksimalnya proses pembelajaran di ruang kelas karena siswa terlihat pasif dan rendahnya hasil belajar. Satu faktor yang mendasari kurang aktifnya siswa yakni pemanfaatan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Telalu seringnya penggunaan metode ceramah juga menjadikan siswa kurang aktif karena metode tersebut guru dijadikan sebagai subjek utama ketika berlangsungnya pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan pendidik, siswa terlihat pasif saat belajar sehingga potensi mereka jadi kurang berkembang.

Berkaitan dengan hal tersebut salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa ialah model pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament (TGT) dengan berbantuan media wordwall. Penggunaan model pembelajaran cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan alternatif yang digunakan bagi peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam pembelajaran terhadap rendahnya hasil belajar pada siswa, karena salah satu dari kelebihan model atau metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) siswa menjadi lebih mudah memperoleh informasi dan memahaminya, karena siswa aktif menemukan sendiri pengetahuannya melalui kerja sama dalam kelompok. Selain itu siswa juga dapat berbagi informasi dengan teman satu kelompok maupun dengan kelompok lain melalui diskusi.

Penggunaan media interaktif juga sangat berpengaruh baik dalam proses pembelajaran. Media interaktif akan membuat suasana belajar lebih seru dan menarik untuk siswa, karena penyajian materi pembelajaran lebih menarik menjadikan siswa akan lebih tergerak untuk mau belajar. *Wordwall*

adalah platform daring yang memberikan kesempatan bagi penggunanya guna menciptakan beragam jenis materi pada pembelajaran interaktif yakni kuis, mengacak kata, anagram, pencarian kata, puzzle kata, pengelompokan, permainan pasangan, serta variasi lainnya. Menurut Sari & Yarza dalam Astuti (2024 hlm 5) mengemukakan bahwasannya *Wordwall* merupakan aplikasi multifungsi yang tidak hanya berperan menjadi media pada pembelajaran tetapi juga sebagai sarana evaluasi *online* serta membuat siswa tertarik. Oleh karena itu, penulis memilih pendekatan berikut dalam merangkai pemikiran ini:



Gambar 2.1

Kerangka pemikiran

Melalui kerangka pemikiran, bisa dibuat paradigma penelitian dibawah :



Gambar 2.2
Paradigma penelitian

Keterangan :

X : Model *Cooperative learning* tipe *teams game tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*

Y : Hasil belajar pada siswa

→: Garis pengaruh

D. Asumsi dan hipotesis

1. Asumsi

Asumsi menurut buku pedoman penulisan proposal dan skripsi mahasiswa “Asumsi merupakan landasan pemikiran yang diterima sebagai benar para peneliti”. Melalui penelitian yang hendak peneliti teliti, asumsi peneliti bahwasannya:

- a. Guru memiliki kemampuan untuk menerapkan model model pembelajaran
- b. Fasilitas yang di perlukan guna mengimplementasikan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *wordwall* dianggap memadai

2. Hipotesis

Hipotesis menurut buku panduan penulisan proposal dan skripsi mahasiswa “Hipotesis adalah solusi awal terhadap permasalahan atau submasalah yang telah dipaparkan secara teoritis dalam suatu kerangka konseptual dan masih memerlukan pembuktian empiris.”.

Berlandaskan kajian teori serta kerangka berpikir yang sudah dijabarkan sebelumnya rumusan hipotesisnya diantaranya:

1. Terdapat perbedaan pada hasil belajar sebelum serta sesudah di terapkan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *wordwall* pada kelas yang dilaksanakan eksperimen.
2. Terdapat perbedaan pada hasil belajar sebelum serta sesudah di terapkan model konvensional metode diskusi pada kelas kontrol.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen mempergunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional metode diskusi.